JALECO™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SHATTERHAND™

SPIEL-
ANLEITUNG

NES-9H-NOE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG 3
ÜBER DAS SPIEL 5
DER BEGINN 6
KONTROLLFUNKTIONEN 7
BILDSCHIRMANZEIGEN 8
DIE EBENEN & BOSSE 8
SATELLITENROBOTER 12
KRAFTVERSTÄRKER 14
PUNKTE & FORTSETZUNGSMÖGLICHKEITEN 15
UMGANG MIT IHREM JALECO-SPIEL 16
GARANTIE 17

LESEN SIE DIES, BEVOR SIE IHR NES BENUTZEN.

Ein sehr kleiner Teil der Bevölkerung kann beim Anblick von Blitzlichtern und Lichterscheinungen, die üblicherweise in unserer Umgebung vorhanden sind, einen epileptischen Anfall erleiden. Diese Personen könnten einen plötzlichen Anfall beim Ansehen von bestimmten Fernsehbildern oder beim Spielen von Videospielen bekommen. Spieler, die noch nie einen Anfall hatten, können trotzdem eine unentdeckte epileptische Störung haben. Wir empfehlen Ihnen, Ihren Arzt aufzusuchen, wenn Sie einen epileptischen Anfall bekommen oder eines der folgenden Symptome an sich bemerken: veränderte Wahrnehmung, Muskelzucken, unfreiwillige Bewegungen, Verlust des Bewußtseins für Ihre Umgebung, geistige Verwirrung und/oder Krämpfe.

EINLEITUNG

Im Jahre 2030 ist die medizinische Technik so weit fortgeschritten, daß fehlende Körperglieder durch kybernetische Teile ersetzt werden können, die menschlicher Form und Bewegung stark ähneln. Eine große Gruppe von Wissenschaftlern ist mit der militärischen Verwendung dieser kybernetischen Körperteile beschäftigt. Unter diesen Wissenschaftlern befindet sich eine revolutionäre Vereinigung. Mit der Weltherrschaft als Ziel arbeiten diese Revolutionäre heimlich zusammen, um eine Armee aus kybernetischen Soldaten aufzubauen. General Gus Grover übernimmt das Kommando der Gruppe, und nach sorgfältiger Planung und mit einer ergebenen Armee aus Cyborgs beginnt die Gruppe den offenen Aufstand. Sie werden bekannt als die METAL COMMAND.

Um die revolutionäre Bewegung zu bekämpfen, wird die "Law and Order Regulatory Division" (L.O.R.D.) gegründet. Eine andere Gruppe von Wissenschaftlern wird gebildet, um etwas zu entwickeln, womit man die Cyborgs der METAL COMMAND bekämpfen kann. Das Ergebnis der Arbeit dieser Gruppe ist ein besonderes Paar "Hände".

Diese kybernetischen Hände geben ihrem Besitzer die Stärke eines Rammbocks. Sie sind imstande, Metall zu zerschmettern. Es gibt nur ein Problem. Ohne einen freiwilligen Empfänger sind die Hände nicht gegen die METAL COMMAND zu gebrauchen.

Währenddessen jagt in der Bronx ein junger und hoch ausgezeichneter Polizist namens Steve Hermann einen der Cyborgs der METAL COMMAND. Der Cyborg wird langsamer und läßt sich von Hermann fangen. Hermann ist von der scheinbaren Kooperation des Cyborgs verwirrt, bis er das Knirschen von Metall unmittelbar hinter ihm hört. Er dreht sich gerade noch rechtzeitig um und sieht einen riesigen Cyborg auf sich zukommen. Hermann wird ein menschliches Sandwich zwischen den zwei riesigen Cyborgs. Sie gehen auseinander, um festzustellen, ob Hermann noch am Leben ist. Und trotz seiner gebrochenen Hände und Rippen gelingt es Hermann, zu fliehen.

Einige Tage später, nachdem beide seiner komplett gebrochenen und verstümmelten Hände amputiert wurden, kommt ein L.O.R.D.-Offizier mit einem Paket unter dem Arm an Hermanns Krankenhausbett. Er stellt sich vor und öffnet das Paket. Er nimmt den Inhalt heraus und zeigt ihn Hermann: ein Paar kybernetische Hände - die stärksten Hände der Welt.

Nun, stärker als je zuvor gegen die METAL COMMAND motiviert, akzeptiert Steve Hermann die kybernetischen Hände und die Verantwortung, die sie mit sich bringen. Die kybernetischen Hände werden befestigt, und Hermann verbringt die nächsten zwei Monate damit, sich von seinen Verletzungen zu erholen. Als er aus dem Krankenhaus entlassen wird, erhält er den Decknamen "Shatterhand", um seine wahre Identität zu verbergen. Seine Mission: die Rebellion mit seinen bloßen Händen zu zerschlagen.

ÜBER DAS SPIEL

Shatterhand ist ein schnelles Actionspiel mit einem Scrolling in acht Richtungen. Sie kontrollieren Shatterhand in seinem Abenteuer. General Grover, den Führer der rebellierenden METAL COMMAND, zu finden und zu besiegen, ist seine Aufgabe. Sie werden auf ihrem Weg alle möglichen mechanischen und bio-mechanischen Kreaturen treffen, deren einzige Aufgabe darin besteht, Sie unter allen Umständen zu stoppen. Ihre Hauptwaffe sind Ihre kybernetischen Fäuste, und Sie werden die meisten Gegner durch Schlagen besiegen. Zusätzlich kann Shatterhand mit seinen Schlägen einiges Feuer seiner Feinde abblocken.

Sie können auch viel Hilfe von einem der acht schwebenden Satellitenroboter bekommen. Jeder von ihnen hat eine sehr kräftige Waffe, die immer dann feuert, wenn Shatterhand einen Schlag abgibt. Um einen Satellitenroboter zu bekommen, müssen Sie eine Kombination aus Buchstaben (sie sehen wie ein L und B aus) zerschlagen. Diese Buchstaben erscheinen, wenn Sie eine der weißen Kisten zerschlagen, die in den Ebenen verstreut umher liegen. Wenn Sie zum Beispiel drei Buchstaben B sammeln, bekommen Sie einen Roboter, der Granaten abfeuert. Es gibt acht mögliche Kombinationen aus den zwei Buchstaben, die Sie aufsammeln können, und bei jeder Kombination erhalten Sie einen anderen Satellitenroboter. Während des Spielens werden Sie herausfinden, welcher Roboter für welche Ebene am besten geeignet ist. Sie werden auch feststellen, daß Sie, wenn Sie einen Satellitenroboter haben und die identische Kombination auswählen, zu in einen kräftigen, stark-bewaffneten, unüberwindlichen Dynamo (wenigstens vorrübergehend) transformieren.

Das Spiel hat sieben Ebenen. Die erste und letzte Ebene muß je nachdem zuerst und zuletzt gespielt werden, doch Sie können die fünf mittleren Ebenen in beliebiger Reihenfolge spielen. Ein STAGE SELECT-Bildschirm erscheint, wenn Sie die erste Ebene beendet haben. Der Weg zum letzten Kampf mit General Grover führt durch eine Fabrik, eine Raffinerie, ein Schwerelosigkeits-Forschungszentrum, ein U-Boot, eine brennende Untergrundbahn, eine Filtrierungsfabrik und schließlich General Grovers Raketenabschußbasis. Sie werden auf schwerelose Gegenden, spezielle Kraftverstärker, Goldstücke (um die Kraftverstärker zu kaufen), geheime Räume, die unzugänglich erscheinen (bis Sie bestimmte Wände geschlagen haben) und dutzende exotische, tödliche Widersacher stoßen. Sie werden auch die einzigartige Steuerung kennenlernen, mit der Sie die vielen Zäune, auf die Sie während des Spiels stoßen, überwinden werden.

DER BEGINN

1. Legen Sie die Shatterhand-Cartridge (das Label nach oben) in Ihr NES und schalten Sie das Gerät ein.

2. Der Titelbildschirm erscheint. Wenn Sie nicht innerhalb weniger Sekunden START drücken, erscheint ein Demo des Spiels. Um von dem Demo zurück zum Titelbildschirm zu gelangen, drücken Sie START.

3. Wenn Sie zum Spielen bereit sind, drücken Sie START auf dem Titelbildschirm.

KONTROLLFUNKTIONEN

BEWEGEN: LINKS oder RECHTS auf dem Control Pad

SPRINGEN: A-Taste

SCHLAGEN: B-Taste

FEUERN DER ROBOT-SATTELITEN-WAFFE: B-Taste

DUCKEN: RUNTER auf Control Pad

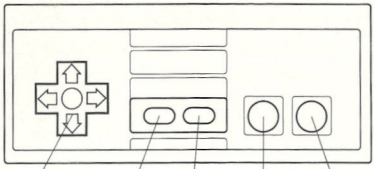
ZAUN BESTEIGEN: Drücken und halten Sie HOCH auf dem Control Pad, und drücken Sie die A-Taste. Erneutes Drücken von A - Sie springen vom Zaun.

SAMMELN DER ROBOT-SATTELITEN-WAFFE-BUCHSTABEN: Schlagen Sie gegen die Kisten, solange bis der Buchstabe erscheint, den Sie wollen. Berühren Sie ihn.

AUFSAMMELN DER GOLDSTÜCKE: Bewegen Sie die Figur auf das Goldstück.

BENUTZEN DES ROBOTERS, UM SHATTERHAND HOCHZUHEBEN: Drücken und halten Sie RUNTER auf dem Control

DER CONTROLLER



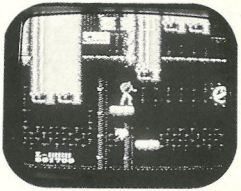
Pad. Drücken und halten Sie die A-Taste. Wenn der Robot Shatterhand ergriffen hat, lassen Sie RUNTER auf dem Control Pad los.

KRAFTVERSTÄRKER BENUTZEN: Ducken Sie sich, während Sie auf der Plattform stehen.

SPIEL PAUSIEREN: START drücken (erneut zur Wiederaufnahme des Spiels).

BENUTZEN DES TELEPORTERS AM LEVELENDE: Stellen Sie sich auf die Teleporter-Plattform.

BILDSCHIRMANZEIGEN

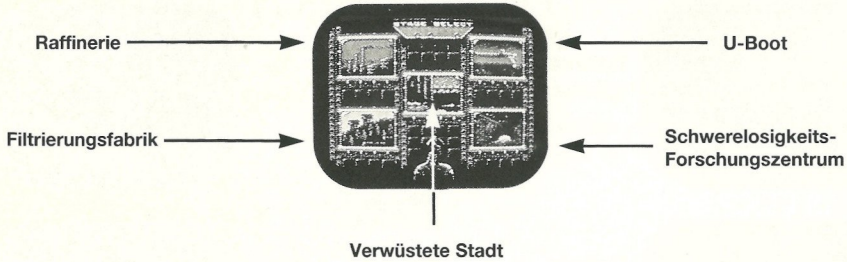


In der unteren linken Bildschirmseite steht die verbleibende Lebenskraft (neben dem Buchstaben L) und die Menge an gesammelten Goldstücken (neben dem Buchstaben G). Gold ist nötig, um die Kraftverstärker zu kaufen und um Ihre Gesamtpunktzahl zu verbessern.

An der oberen Seite des Bildschirms sehen Sie die Buchstabenfelder. Wenn Sie einige der weißen Kisten, die in jedem Level erscheinen, schlagen, erscheint ein Buchstabe auf dem Bildschirm. Schlagen Sie die Kiste ein zweites Mal, ändert sich der Buchstabe. Berühren Sie den Buchstaben mit der Figur, um Ihn aufzusammeln. Der Buchstabe wird in einer der Felder am oberen Bildschirmrand erscheinen. Wenn Sie drei Buchstaben gesammelt haben (irgendeine Kombination), erhalten Sie einen schwebenden Satellitenroboter, der Ihnen gegen die METAL COMMAND helfen wird.

DIE EBENEN & BOSSE

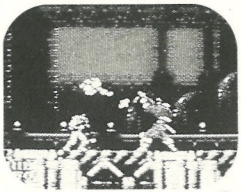
Shatterhand besteht aus sieben Ebenen. Die erste Ebene (Gebiet A) muß beendet werden, um den STAGE SELECT-Bildschirm zu aktivieren. Von diesem aus können Sie dann eine der fünf mittleren Ebenen auswählen. Danach wird der STAGE SELECT Bildschirm immer dann erscheinen, wenn Sie eine Ebene vollendet haben oder wenn Sie nach dem Verlust aller Leben CONTINUE wählen. Wenn Sie die fünf mittleren Level vollendet haben, haben Sie Zugang zum letzten Level.

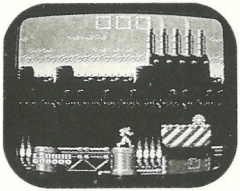


Um eine Ebene aus der Ebenenauswahl zu wählen, drücken Sie **SELECT** (oder hoch und runter auf dem Control Pad) bis der helle Rahmen die Ebene umschließt, die Sie auswählen möchten. Dann drücken Sie **START**, um die Ebene zu wählen. Hier eine Vorschau auf jede Ebene.

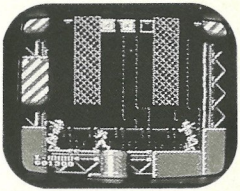
Fabrik (Gebiet A) - Ihre Suche nach General Grover beginnt hier.

Balzire (Boss Gebiet A)

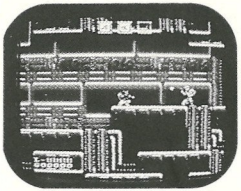




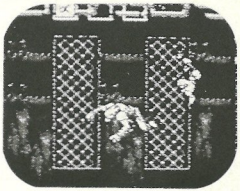
Raffinerie
(Gebiet B)



Pogoborgs
(Bosse Gebiet B)

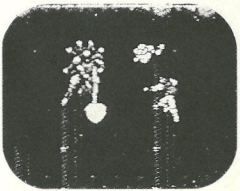


U-Boot
(Gebiet C)



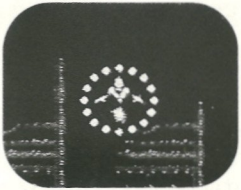
Cyborgape
(Boss Gebiet C)

Filtrierungsfabrik
(Gebiet D)

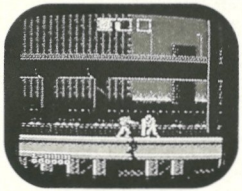


Harptune
(Boss Gebiet D)

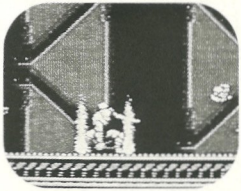
Schwerelosigkeit
Forschungszentrum (Gebiet E)



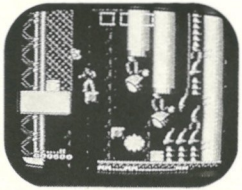
Gravitus
(Boss Gebiet E)



verwüstete Stadt
(Gebiet F)



Infernon
(Boss Gebiet F)



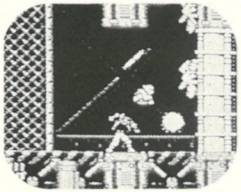
Raketenabschußbasis
(Gebiet G)

Sie sollten einen kurzen Blick auf General Grover werfen. Er hat einige kybernetische Experimente an sich selbst durchgeführt!

SATELLITENROBOTER

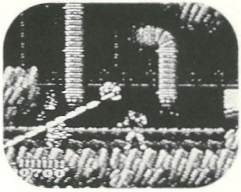
Viele der weißen Kisten, die in den Leveln verstreut umher liegen, verwandeln sich in Buchstaben (sie sehen wie ein B oder L aus), wenn Shatterhand gegen sie schlägt. Wenn Sie eine beliebige Kombination aus Buchstaben sammeln, bekommen Sie einen schwebenden Satellitenroboter. Jeder Roboter hat eine einzigartige mächtige Waffe, die immer dann feuert, wenn Shatterhand einen Schlag abgibt. Die Buchstaben, die Sie aufsammeln, erscheinen am oberen Bildschirmrand. Es gibt acht verschiedene Kombinationsmöglichkeiten aus den drei Buchstaben, und jede Kombination steht für einen anderen Roboter. Der Satellitenroboter bleibt solange bei Ihnen, bis er eine bestimmte Anzahl von gegnerischen Treffern bekommen hat. Der Roboter fängt an zu blinken, wenn er ein oder zwei Treffer vor dem Auflösen ist. Wenn Sie drei Buchstaben in einer unterschiedlichen Kombination sammeln, während Sie noch einen Roboter haben, erlischt der erste Roboter und der neue Roboter erscheint.

Wenn Sie einen Satellitenroboter haben und Sie die identische Buchstabenkombination erneut wählen, werden Sie zu einem mächtigen, stark bewaffneten und unbesiegbaren Dynamo (wenigstens vorrübergehend). Eine Anzeige auf dem Bildschirm zeigt Ihnen an, wie lange Sie noch unbesiegbar sind.

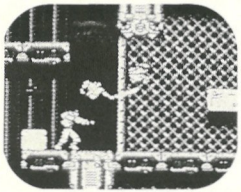


BUCHSTABEN-KOMBINATION/BESCHREIBUNG

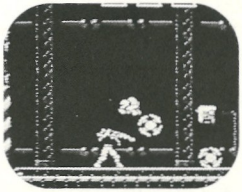
LLL: Yobobot - Feuert einen großen strammen Ball, der wie ein Jojo zurückkommt.



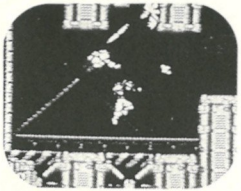
LLB: Laserbot - Feuert einen Laserstrahl.



LBL: Swordbot - Schwingt ein tödliches Schwert.

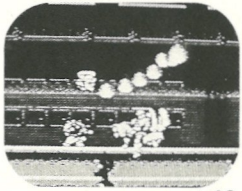


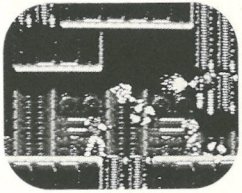
LBB: Ricobot - Feuert einen abprallenden Ball ab.



BBB: Grenadebot - Feuert Granaten ab.

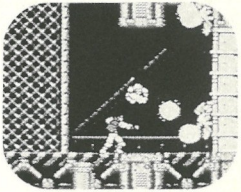
BBL: Pyrobot - Schießt eine lange Flamme ab. Drücken Sie Knopf B, dann drücken Sie ihn erneut und ihn, um die Flamme nach vorne abzuschießen.





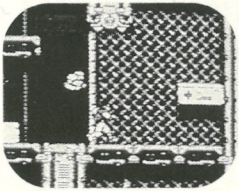
BLB: Yoyobot - Feuert einen Ball, der wie ein Jojo zurückkommt.

BLL: Bounceobot - Feuert einen strammen Ball.

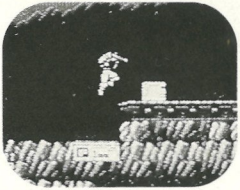


KRAFTVERSTÄRKER

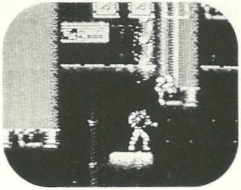
Es gibt in Shatterhand einige verschiedene Arten von Kraftverstärkern aufzusammeln. Wie auch immer, jeder kostet Geld, deswegen sollten Sie immer die Goldstücke, die nach dem Besiegen bestimmter Gegner erscheinen, aufsammeln. Die Kraftverstärker erscheinen als Platform mit einer Nummer auf der Vorderseite. Die Nummer sagt Ihnen, wieviel dieser Kraftverstärker kostet. Lassen Sie Shatterhand auf die Platform kriechen, um die Kraftverstärker aufzusammeln. Wenn Sie nicht genug Gold besitzen, wird nichts passieren. Die Nummer an der Vorderseite der Platform verschwindet, wenn Sie den Kraftverstärker erfolgreich aufgesammelt haben. Hier ist ein Bild und eine Beschreibung von jedem Kraftverstärker.



Stellt Shatterhands Gesundheit wieder her.



Verdoppelt die Kraft von Shatterhands Schlägen.



Gibt ihnen ein zusätzliche Leben.

PUNKTE & FORTSETZUNGSMÖGLICHKEITEN

Nachdem Sie eine Ebene beendet haben, wird der Punktestand angezeigt. Der Punktestand basiert darauf, wieviel Feinde Sie besiegt haben, wieviel Gold Sie besitzen und wieviele Leben noch übrig sind, wenn Sie den Level beendet haben.

Wenn alle Leben verbraucht sind, erscheint der GAME OVER Bildschirm. Wenn es geschieht, drücken Sie **START.** Dann erscheint die CONTINUE/END Option. Wenn Sie CONTINUE auswählen, kommen Sie zurück zum STAGE SELECT-Bildschirm. Hier können Sie eine der fünf mittleren Ebenen auswählen. Wenn Sie END auswählen, kommen Sie zurück zum Anfang des Spiels. Sie können das Spiel sooft Sie wollen wiederholen. Drücken Sie **SELECT,** um den Anzeiger auf Ihre Wahl zu bringen.

Wenn Sie Tips und Tricks benötigen oder Fragen zu unseren Spielen haben, können Sie diese an die LAGUNA-Serviceline stellen. Sie erreichen unsere Spieleexperten Werktags von 15.00 bis 18.00 Uhr unter der Rufnummer

06 107 / 62 067

Sie können auch schreiben:

LAGUNA Videospiele
Serviceline
Am Südpark 12
W-6092 Kelsterbach

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel!

UMGANG MIT IHREM JALECO-SPIEL

- Setzen Sie es weder hohen Temperaturschwankungen noch extremen Temperaturen aus. Versuchen Sie niemals, es auseinanderzunehmen oder zu öffnen.
- Berühren Sie nicht die Kontakte, und lassen Sie sie nicht mit Wasser in Berührung kommen.
- Versichern Sie sich immer, daß das NES Control Deck aus ist, wenn Sie die Cartridge in das Gerät einführen oder herausnehmen.

GARANTIE

Dieses Spiel hat das Haus Jaleco fehlerfrei verlassen. Sollten dennoch Fehler irgendeiner Art auftreten, kontaktieren Sie bitte die LAGUNA Hotline (Telefon 06 107 / 62 067). Die LAGUNA-Mitarbeiter werden sich bemühen, den aufgetretenen Fehler zu beseitigen. Ein Umtauschrecht für defekte Spiele besteht innerhalb eines halben Jahres nach dem Kauf (bitte Kassenzettel gut aufbewahren).

Achtung: Vom Umtauschrecht kann nur Gebrauch machen, wer vorher seine Garantiekarte eingeschickt hat.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einen Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

JALECO™

Alleinvertrieb Deutschland

LAGUNA

VIDEO • SPIELE

Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach
Fax. 06107 / 760680

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Jaleco™ and SHATTERHAND™ are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1991 Jaleco Ltd

Printed in Japan